

© EPODOC / EPO

PN - JP6343738 A 19941220
 PD - 1994-12-20
 PR - JP19930134206 19930604
 OPD - 1993-06-04
 TI - SLOT MACHINE
 IN - SANO SHINICHI
 PA - YAMASA KK
 IC - A63F5/04
 CT - JP4024039 A []; JP3234274 A []

© PAJ / JPO

PN - JP6343738 A 19941220
 PD - 1994-12-20
 AP - JP19930134206 19930604
 IN - SANO SHINICHI
 PA - YAMASA KK
 TI - SLOT MACHINE
 AB - PURPOSE: To make it possible to show players, in particular, the past results in connection with slot machines.
 - CONSTITUTION: The slot machine is provided with a results indication section 70 which indicates to players visually whether a combination of the particular prize winning pattern (e.g. a pattern of a bar) has appeared or not in each of the games between the immediately preceding game and the past game counting back by the specified number (e.g. 12) from such immediately preceding game.
 I - A63F5/04

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開平6-343738

(43)公開日 平成6年(1994)12月20日

(51)Int.Cl.⁵

識別記号

庁内整理番号

F I

技術表示箇所

A 6 3 F 5/04

5 1 2 D

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 10 頁)

(21)出願番号

特願平5-134206

(22)出願日

平成5年(1993)6月4日

(71)出願人

390026620

山佐株式会社

岡山県新見市高尾362-1

(72)発明者

佐野 慎一

岡山県新見市高尾362の1 山佐株式会社

内

(74)代理人

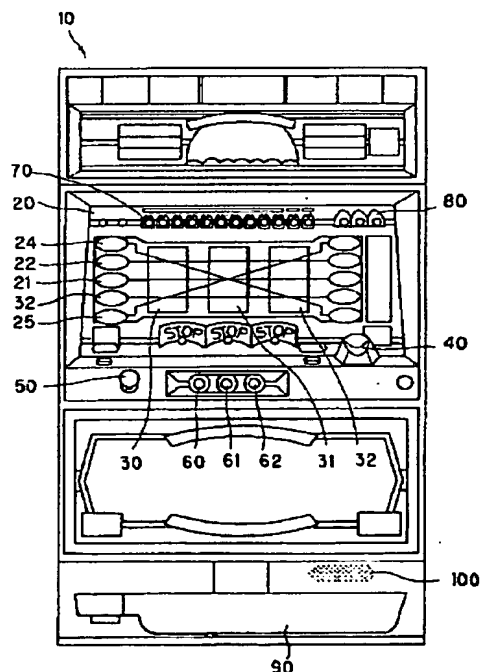
弁理士 黒田 博道 (外3名)

(54)【発明の名称】 スロットマシン

(57)【要約】

【目的】 スロットマシンに関し、特に過去の実績を遊技者に表示できるようにしたものである。

【構成】 直前のゲームと、この直前のゲームから過去の所定数（例えば12回）遡った過去のゲームとの間において、各ゲームにおいて特定の入賞図柄（例えば「バー」の図柄）の組合せが発生したか否かを、遊技者に対して可視表示する実績表示部70を備えた。



1

2

【特許請求の範囲】

【請求項1】 特定の入賞図柄の組合せが発生する確率が変動するようにしたスロットマシンにおいて、上記スロットマシンには、直前のゲームと、この直前のゲームから過去の所定数遡った過去のゲームとの間において、各ゲームにおいて特定の入賞図柄の組合せが発生したか否かを、遊技者に対して可視表示する実績表示部を備えたことを特徴とするスロットマシン。

【請求項2】 直前のゲームと、この直前のゲームから過去の所定数遡った過去のゲームとの間において、特定の入賞図柄の組合せの発生回数を、遊技者に対して可視表示する発生回数表示部を備えたことを特徴とする請求項1記載のスロットマシン。

【請求項3】 特定の入賞図柄の組合せが発生する確率が変動するようにしたスロットマシンにおいて、上記スロットマシンには、直前のゲームと、この直前のゲームから過去の所定数遡った過去のゲームとの間において、特定の入賞図柄の組合せの発生回数を、遊技者に対して可視表示する発生回数表示部を備えたことを特徴とするスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】 この発明は、スロットマシンに関し、特に過去の実績を遊技者に表示できるようにしたものである。

【0002】

【従来の技術】 従来、この種のスロットマシンとしては、特定の入賞図柄の組合せが発生する確率が、通常確率モードと、この通常確率モードの例えば10倍の確率で特定の入賞図柄の組合せが発生する高確率モードとに変動するようにしたものが知られていた。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】 しかし、上記した従来のスロットマシンでは、通常確率モードと高確率モードとを遊技者が見極めるのが困難であるという問題点があった。すなわち、通常確率モードから高確率モードに変動した場合には、遊技者が多くの利益を受けることができる。

【0004】 これに対し、高確率モードから通常確率モードに戻ってしまった場合には、遊技者が多くの利益を期待できなくなってしまう。このため、台を換えたり、ゲームを止めてしまったり、或いはつぎに通常確率モードから高確率モードに変動するまで待つかの選択に迫られる。しかし、従来のスロットマシンでは、通常確率モードと高確率モードとを遊技者が見極めるのが困難であったため、通常確率モードから高確率モードに変動しているのに、台を換えたり、ゲームを止めてしまったりし、或いは得られたであろう利益を失ってしまうことがあった。逆に、高確率モードから通常確率モードに戻ってしまったのに、そのままゲームを継続し、せっかく得

た利益を損失したり減少させてしまうことがあった。

【0005】 特に、初心者には、通常確率モードと高確率モードとの見極めが非常に困難であり、不利であった。そこで、請求項1～3記載の発明は、上記した従来の技術の有する問題点に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、過去の特定の入賞図柄の組合せの発生を遊技者に表示することで、通常確率モードと高確率モードとの遊技者の判断の一助に供しようとするものである。

【0006】 特に、請求項1記載の発明は、その目的とするところは、過去の各ゲームにおいて特定の入賞図柄の組合せが発生したか否かを遊技者に表示するようにしたものである。請求項2記載の発明は、請求項1記載の発明の目的に加え、過去のゲームの特定の入賞図柄の組合せの発生回数を遊技者に表示するようにしたものである。

【0007】 請求項3記載の発明は、その目的とするところは、過去のゲームの特定の入賞図柄の組合せの発生回数を、遊技者に単独に表示するようにしたものである。

【0008】

【課題を解決するための手段】 本発明は、上記した目的を達成するためのものであり、以下にその内容を図面に示した実施例を用いて説明する。請求項1記載の発明は、直前のゲームと、この直前のゲームから過去の所定数（例えば12回）遡った過去のゲームとの間において、各ゲームにおいて特定の入賞図柄（例えば「バー」の図柄）の組合せが発生したか否かを、遊技者に対して可視表示する実績表示部(70)を備えたことを特徴とする。

【0009】 請求項2記載の発明は、上記した請求項1記載の特徴点に加え、直前のゲームと、この直前のゲームから過去の所定数（例えば12回）遡った過去のゲームとの間において、特定の入賞図柄（例えば「バー」の図柄）の組合せの発生回数を、遊技者に対して可視表示する発生回数表示部(80)を備えたことを特徴とする。請求項3記載の発明は、直前のゲームと、この直前のゲームから過去の所定数（例えば12回）遡った過去のゲームとの間において、特定の入賞図柄（例えば「バー」の図柄）の組合せの発生回数を、遊技者に対して可視表示する発生回数表示部(80)を備えたことを特徴とする。

【0010】

【作 用】 したがって、請求項1記載の発明によれば、実績表示部(70)を見ることで、直前のゲームから過去のゲームとの間において、特定の入賞図柄（例えば「バー」の図柄）の組合せがどのくらいの頻度で発生したか否かを視覚的に認識することができる。

【0011】 このため、特定の入賞図柄（例えば「バー」の図柄）の組合せの発生頻度から、現在が通常確率モードか高確率モードかを予想することができる。請求

項2記載の発明によれば、発生回数表示部(80)を見ることで、直前のゲームから過去のゲームとの間において、特定の入賞図柄（例えば「バー」の図柄）の組合せがどのくらいの頻度で発生したかに加え、その発生回数を視覚的に認識することができる。

【0012】このため、特定の入賞図柄（例えば「バー」の図柄）の組合せの発生頻度と発生回数との両面から、現在が通常確率モードか高確率モードかを予想することができる。請求項3記載の発明によれば、発生回数表示部(80)を見ることで、直前のゲームから過去のゲームとの間において、特定の入賞図柄（例えば「バー」の図柄）の組合せの発生回数を視覚的に認識することができる。

【0013】このため、特定の入賞図柄（例えば「バー」の図柄）の組合せの発生回数から、現在が通常確率モードか高確率モードかを予想することができる。

【0014】

【実施例】図1～8は、本発明の第1実施例を示すものであり、図1はスロットマシンの正面図、図2は実績表示部と発生回数表示部との説明図、図3、4は中央制御装置を説明するためのブロック図、図5～8は図1に対応し、ランプの各種点灯状態を示す説明図をそれぞれ示す。

【0015】図1中、10は、スロットマシンを示すものである。上記スロットマシン10の高さのほぼ中央には、図1に示すように、方形の窓部20が形成されている。この窓部20内には、複数個、本実施例では横並びに3個のリーül30～32がそれぞれ配置されている。上記窓部20のガラス表面には、図1に示すように、3個のリーül30～32の入賞ラインを表示する計5本のライン21～25が表示されている。

【0016】前記リーül30～32の図1において向かって斜め右下側には、遊技者がメダルを投入するためのメダル投入口40が配置されている。また、前記リーül30～32の図1において向かって斜め左下側には、該リーül30～32の回転を開始させるためのレバー状のスタートスイッチ50が設けられている。

【0017】上記スタートスイッチ50の図2において向かって右側には、前記3個のリーül30～32の下側にそれぞれ位置し、各リーül30～32を個別に停止させるための3個のストップスイッチ60～62がそれぞれ設けられている。一方、前記リーül30～32の上方には、図1に示すように、直前のゲームと、この直前のゲームから過去の所定数遡った過去のゲームとの間において、各ゲームにおいて特定の入賞図柄、例えば「バー」の図柄の組合せが発生したか否かを、遊技者に対して可視表示する実績表示部70が設けられている。

【0018】上記実績表示部70は、図2に示すように、横一列に並んだ12個の電球やLED等の実績表示ランプA～Lから構成され、各実績表示ランプA～Lの上方

にはそれぞれゲーム回数が表示されている。例えば、実績表示ランプA～Lのうち、左隅の実績表示ランプAは、直前、すなわち前回のゲームの結果が表示され、右側に向かって1ゲーム順次遡り、右隅の実績表示ランプLは12回前のゲームの結果が表示される。

【0019】そして、各ゲームの結果、例えば各リーül30～32に表示された「バー」の図柄が、有効ライン上に3個揃った場合には、当該ゲームに対応する実績表示ランプA～Lが点灯し、揃わなかった場合には消灯状態を維持する。また、現在のゲームを基準にゲームが1ゲームずつ進行するのに伴って、実績表示ランプA～Lの状態が右側にシフトするように構成されている。例えば、実績表示ランプA～Lの左隅の前の実績表示ランプAが点灯していたと仮定すると、1ゲーム進むと、左隅から2番目の前々回の実績表示ランプBに移動し、当該実績表示ランプBが点灯する。そして、右隅まで移動し、次のゲーム結果が表示されると、以後は表示されなくなってしまう。

【0020】上記実績表示部70の図1において右隣には、直前のゲームと、この直前のゲームから過去の所定数遡った過去のゲームとの間において、特定の入賞図柄の組合せの発生回数を、遊技者に対して可視表示する発生回数表示部80が設けられている。上記発生回数表示部80は、図2に示すように、横一列に並んだ3個の電球やLED等の発生回数表示ランプ81～83から構成され、各発生回数表示ランプ81～83の上方にはそれぞれ発生回数が表示されている。

【0021】例えば、発生回数表示ランプ81～83のうち、左隅の発生回数表示ランプ81は、実績表示ランプA～Lが1個点灯していることを表示している。すなわち、当該1個点灯の発生回数表示ランプ81が点灯した場合には、過去12回のゲーム中、各リーül30～32に表示された「バー」の図柄が、有効ライン上に3個揃ったのが1ゲームあったことを示している。

【0022】また、中央の発生回数表示ランプ82は、実績表示ランプA～Lが2個点灯していることを表示している。すなわち、当該2個点灯の発生回数表示ランプ82が点灯した場合には、過去12回のゲームの結果、例えば各リーül30～32に表示された「バー」の図柄が、有効ライン上に3個揃ったのが2ゲームあったことを示している。

【0023】さらに、右隅の発生回数表示ランプ83は、実績表示ランプA～Lが3個以上点灯していることを表示している。すなわち、当該3個以上点灯の発生回数表示ランプ82が点灯した場合には、過去12回のゲームの結果、例えば各リーül30～32に表示された「バー」の図柄が、有効ライン上に3個揃ったのが3ゲーム以上あったことを示している。

【0024】一方、スロットマシン10の前面下方には、図1に示すように、メダル排出口90が設けられている。

5

また、メダル排出口90の斜め右上方には、効果音を発生させるスピーカ100が設けられている。つぎに、図3を用いて、確率モードについて簡単に説明する。確率モードは、通常に乱数の抽選に付随して行われている。

【0025】すなわち、スタートスイッチ50(図1)が操作されると、そのスタート信号は、図3に示すように、CPU、ROM、RAM、I/O等から構成された中央制御装置110の遊技制御手段111を介してリール駆動制御手段112に送出され、リール駆動制御手段112はリールユニット120の駆動を開始させる。その結果、3個の

リール30~32(図1)が同時に回転を開始される。

【0026】一方、スタートスイッチ50からのスタート信号は、図3に示すように、中央制御装置110の乱数抽選手段113に送出され、乱数抽選手段113において抽選された乱数は、遊技制御手段111に送出される。その後、3個のストップスイッチ60~62の1個が操作されると、当該ストップスイッチ60~62からの各ストップ信号は、図3に示すように、遊技制御手段111に送出される。遊技制御手段111は、先に抽選された乱数と、ストップ信号の入力タイミングから停止図柄を決定し、リール駆動

制御手段112を介してリールユニット120のうち、操作されたストップスイッチ60~62に対応する1個のリール30~32を停止させる。そして、残る2個のストップスイッチ60~62についても、当該ストップスイッチ60~62が操作される度に、同様に対応するリール30~32を1個ずつ停止制御する。

【0027】最終的には、3個のストップスイッチ60~62の操作に対応させて、3個のリール30~32を全て停止させる。一方、乱数抽選手段113において抽選された乱数は、図3に示すように、確率モード変動手段114に送出され、確率モード変動手段114は、抽選された乱数にもとづいて、現在の確率モードを維持させるか、変動させるかの抽選を行う。

【0028】すなわち、確率モードには、2個のモードがあり、例えば通常確率モードと、この通常確率モードの例えば10倍の確率で、特定の入賞図柄、例えば各リール30~32に表示された「バー」の図柄が、有効ライン上に3個揃う高確率モードとがある。例えば、通常確率モードでは、「バー」の図柄が有効ライン上に3個揃う確率が、例えば「1/100」に設定されている。これ

に対し、高確率モードでは、「バー」の図柄が有効ライン上に3個揃う確率が、例えば「1/10」に設定されている。

【0029】また、通常確率モードから高確率モードに変動する確率は、例えば「1/500」に設定されている。逆に、高確率モードから通常確率モードに戻る確率は、例えば「1/200」に設定されている。そして、確率モード変動手段114は、現在の確率モードを維持させるか、変動させるかの信号を、遊技制御手段111に送出する。

6

【0030】その結果、遊技制御手段111は、通常確率モードの場合は例えば「1/100」で、高確率モードの場合には例えば「1/10」で、「バー」の図柄が有効ライン上に3個揃うように確率制御を行う。つぎに、図4を用いて、実績表示部70と発生回数表示部80との表示制御について説明する。

【0031】まず、リールユニット120が停止すると、中央制御装置110の入賞図柄判定手段115により、有効ライン上に、入賞図柄が揃ったか否かが判定される。そして、入賞図柄が揃っている場合には、利益付与手段130を介して、遊技者に入賞図柄に対応した利益、例えば所定枚数のメダルが払い出されたり、クレジットモードであればクレジットメダル数を所定枚数分加算されたり、これに加えボーナスゲームを行わせる。

【0032】例えば、「バー」の図柄が3個揃った場合には、15枚のメダルに相当する分の利益が与えられる。このため、15枚のメダルが払い出されたり、クレジットモードであればクレジットメダル数に15枚分加算される。これに加え、「バー」の図柄が3個揃った場合には、ボーナスゲームが行える。一方、入賞図柄が、特定の入賞図柄、例えば「バー」の図柄3個が揃った場合には、その特定入賞図柄記憶手段116に記憶後、その記憶値が表示制御手段117に送出される。表示制御手段117は、特定入賞図柄記憶手段116の記憶値にもとづいて、実績表示部70の対応する実績表示ランプA~Lを点灯させる。

【0033】同時に、表示制御手段117は、特定入賞図柄記憶手段116の記憶値から発生回数を演算し、その結果、発生回数表示部80の対応する発生回数表示ランプ81~83を点灯させる。上記特定入賞図柄記憶手段116には、例えば「バー」の図柄が3個揃ったか否かの過去12ゲーム分の情報が記憶されている。

【0034】その結果、過去12回のゲーム中に、例えば「バー」の図柄が1回も揃っていない場合には、図2に示すように、全ての実績表示ランプA~Lの消灯状態を維持する。同時に、過去12回のゲーム中0回の当たりであることから、全ての発生回数表示ランプ81~83が消灯状態を維持する。また、過去12回のゲーム中、例えば「バー」の図柄が、5回前のゲームだけで揃っている場合には、図5に示すように、5回前の実績表示ランプEを点灯させる。同時に、過去12回のゲーム中1回の当たりであることから、1個点灯の発生回数表示ランプ81を点灯させる。

【0035】さらに、過去12回のゲーム中、例えば「バー」の図柄が、前々回と7回前のゲームとで揃っている場合には、図6に示すように、前々回の実績表示ランプBと、7回前の実績表示ランプGとをそれぞれ点灯させる。同時に、過去12回のゲーム中2回の当たりであることから、2個点灯の発生回数表示ランプ82を点灯させる。

7

【0036】また、過去12回のゲーム中、例えば「バー」の図柄が、3、8、12回の各ゲームで揃っている場合には、図7に示すように、3回の実績表示ランプCと、8回前の実績表示ランプHと、12回の実績表示ランプLとをそれぞれ点灯させる。同時に、過去12回のゲーム中3回の当たりであることから、3個点灯の発生回数表示ランプ83を点灯させる。

【0037】さらに、過去12回のゲーム中、例えば「バー」の図柄が前回、4、9、11回の各ゲームで揃っている場合には、図8に示すように、前回の実績表示ランプAと、4回前の実績表示ランプDと、9回の実績表示ランプIと、11回の実績表示ランプKとをそれぞれ点灯させる。同時に、過去12回のゲーム中4回の当たりであることから、3個点灯の発生回数表示ランプ83を点灯させる。

【0038】一方、遊技者は、実績表示部70と発生回数表示部80との点灯状態を見ることで、現在の確率モードの予測をすることができる。すなわち、図2に示すように、過去12回中0回の当たりのときは、遊技者は、確率的にみると、現在の確率モードが99%の確率で通常

確率モードであることが予想できる。

【0039】このため、大多数の遊技者は、現在の確率モードが通常確率モードであると予測し、台を換えたり、ゲームを止めてしまったり、或いはつぎに通常確率モードから高確率モードに変動するまで待つかの選択に迫られる。しかし、逆の見方をすれば、過去12回中0回の当たりのときでも、1%は高確率モードであることも有り得、1%の期待を持ちながら、例えば「バー」の図柄が3個揃うのを待つ遊技者もいるであろう。

【0040】また、図5に示すように、過去12回中1回の当たりのときは、遊技者は、確率的にみると、現在の確率モードが通常確率モードと高確率モードとの確率が半々であることが予想できる。このため、現在の確率モードが通常確率モードと予測する遊技者と、高確率モードと予測する遊技者とに二分される。

【0041】現在の確率モードが通常確率モードと予測する遊技者は、台を換えたり、ゲームを止めてしまったり、つぎに通常確率モードから高確率モードに変動するまで待つかの選択に迫られる。これに対し、現在の確率モードが高確率モードと予測する遊技者の多くは、実績表示部70と発生回数表示部80との点灯状態に注意を払いながら、そのままゲームを続行することとなる。

【0042】また、図6に示すように、過去12回中2回の当たりのときは、遊技者は、確率的にみると、現在の確率モードが1:2の確率で高確率モードであることが予想できる。このため、多くの遊技者は、現在の確率モードが高確率モードであると予測し、実績表示部70と発生回数表示部80との点灯状態に注意を払いながら、そのままゲームを続行することとなる。

【0043】勿論、少数ではあるが、現在の確率モード

8

が通常確率モードと予測する遊技者は、台を換えたり、ゲームを止めてしまったり、つぎに通常確率モードから高確率モードに変動するまで待つかの選択に迫られることとなる。また、図7に示すように、過去12回中3回の当たりのときは、遊技者は、確率的にみると、現在の確率モードが99%の確率で高確率モードであることが予想できる。

【0044】このため、大多数の遊技者は、現在の確率モードが高確率モードであると予測し、実績表示部70と発生回数表示部80との点灯状態に注意を払いながら、そのままゲームを続行することとなる。しかし、逆の見方をすれば、過去12回中3回の当たりのときでも、1%は通常確率モードであることも有り得、1%の不安を持ちながら、例えば「バー」の図柄が3個揃うのを待ったり、或いは台を換えたり、ゲームを止めてしまったりする遊技者もいるであろう。

【0045】また、図8に示すように、過去12回中4回の当たりのときは、遊技者は、確率的にみると、現在の確率モードが99.9%の確率で高確率モードであることが予想できる。このため、殆どの遊技者は、現在の確率モードが高確率モードであると予測し、実績表示部70と発生回数表示部80との点灯状態に注意を払いながら、そのままゲームを続行することとなる。

【0046】勿論、逆の見方をすれば、過去12回中4回の当たりのときでも、0.1%は通常確率モードであることも有り得、0.1%の不安を持ちながら、例えば「バー」の図柄が3個揃うのを待つことになる。一方、特定入賞図柄記憶手段116の記憶値は、図4に示すように、効果音発生手段118にも送出され、発生回数の演算結果に対応した効果音をスピーカ100(図1)から発生させる。

【0047】上記効果音発生手段118には、複数種類の効果音が記憶されている。例えば、過去12回のゲーム中、例えば「バー」の図柄が揃ったことが1回もなく、今回のゲームで初めて「バー」の図柄が3個揃った場合には、スピーカ100を通して第1の効果音を発生させる。また、過去1回、例えば「バー」の図柄が3個揃っており、今回のゲームでも再度、例えば「バー」の図柄が揃った場合には、スピーカ100を通して、第1の効果音と異なる第2の効果音を発生させる。

【0048】さらに、過去2回、例えば「バー」の図柄が揃っており、今回のゲームでも再度、例えば「バー」の図柄が揃った場合には、スピーカ100を通して、第1の効果音及び第2の効果音と異なる第3の効果音を発生させる。その結果、遊技者は、過去12回のゲーム中、例えば「バー」の図柄が何度揃っているのかを、聴覚的にも知ることができる。

【0049】なお、効果音は、次のゲームが開始される際に、止めてもよいし、或いはそのまま次のゲーム中も鳴らし続けてもよい。なお、図面に示した実施例では、

特定の入賞図柄の組合せとして、「バー」の図柄が3個揃った場合を例に挙げて説明したが、これに限らず、「ボール」、「ベル」、「プラム」、「オレンジ」、「レモン」、「チェリー」、「7」等の図柄でもよい。

【0050】また、実績表示部70を、横一列に並んだ12個の電球やLED等の実績表示ランプA～Lから構成し、過去12回の実績を表示させたが、これに限らず、実績表示ランプAを今回のゲーム結果に割り当て、残る11個の実績表示ランプB～Lにより、過去11回の実績を表示させてもよい。また、過去12回に限らず、12回より少ないゲーム回数を表示させてもよいし、或いは12回より多くのゲーム回数を表示させてもよく、通常は、5回から20回の間が適当である。また、実績表示ランプA～Lの数も、12個に限らず、ゲーム回数に応じて適宜変更可能である。さらに、実績表示ランプA～Lを点灯させるようにしたが、点滅させるようにしてもよい。これに加え、実績表示部70の位置も、リール30～32の上方に限らず、スロットマシン10の前面であればよい。

【0051】一方、発生回数表示部80を、横一列に並んだ3個の電球やLED等から発生回数表示ランプ81～83を構成したが、発生回数表示ランプ81～83の数も3個に限られず、3個より少なくともよいし、或いは4個より多くしてもよい。また、発生回数表示ランプ81～83を点灯させるようにしたが、点滅させるようにしてもよい。さらに、発生回数表示部80は、電球やLED等に限らず、7セグメントを使用して発生回数をデジタル的に表示させてもよい。これに加え、発生回数表示部80の位置も、実績表示部70に隣接させた位置に限らず、スロットマシン10の前面であればよい。

【0052】

【発明の効果】本発明は、以上のように構成されているので、以下に記載されるような効果を奏する。請求項1記載の発明によれば、視覚的に認識した特定の入賞図柄の組合せの発生頻度から、現在が通常確率モードか高確率モードかを予想することができる。

【0053】これに加え、請求項2記載の発明によれば、視覚的に認識した特定の入賞図柄の組合せの発生頻度と発生回数との両面から、現在が通常確率モードか高確率モードかを予想することができる。また、請求項3記載の発明によれば、視覚的に認識した特定の入賞図柄の組合せの発生回数単独から、現在が通常確率モードか

高確率モードかを予想することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】スロットマシンの正面図である。

【図2】実績表示部と発生回数表示部との説明図である。

【図3】中央制御装置を説明するためのブロック図である。

【図4】中央制御装置を説明するための他のブロック図である。

10 【図5】図1に対応し、12回中1回の当たりの状態を示す説明図である。

【図6】図1に対応し、12回中2回の当たりの状態を示す説明図である。

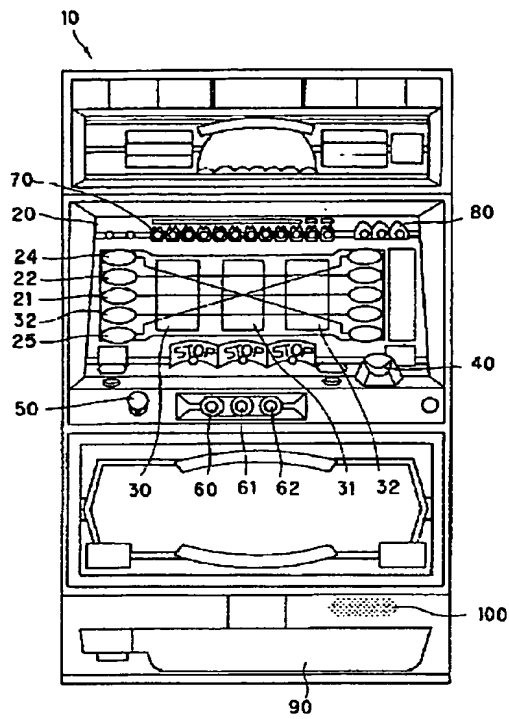
【図7】図1に対応し、12回中3回の当たりの状態を示す説明図である。

【図8】図1に対応し、12回中4回の当たりの状態を示す説明図である。

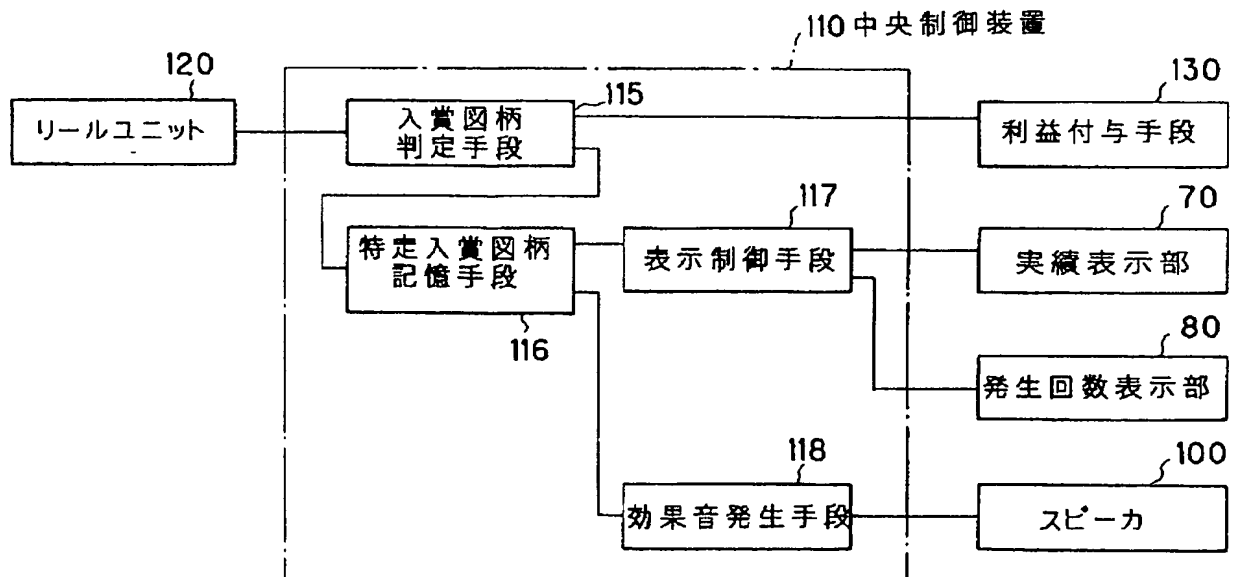
【符号の説明】

10	スロットマシン	20	窓部
20	21～25 ライン	30～32	第1～3
	リール		
40	メダル投入口	50	スタート
	スイッチ		
60～62	ストップスイッチ部	70	実績表示部
A～L	実績表示ランプ表示部	80	発生回数
81～83	発生回数表示ランプ	90	メダル排出口
30	100 スピーカ	110	中央制御装置
	111 遊技制御手段	112	リール駆動制御手段
	113 乱数抽選手段	114	確率モード変動手段
	115 入賞図柄判定手段	116	特定入賞図柄記憶手段
	117 表示制御手段	118	効果音発生手段
40	120 リールユニット	130	利益付与手段

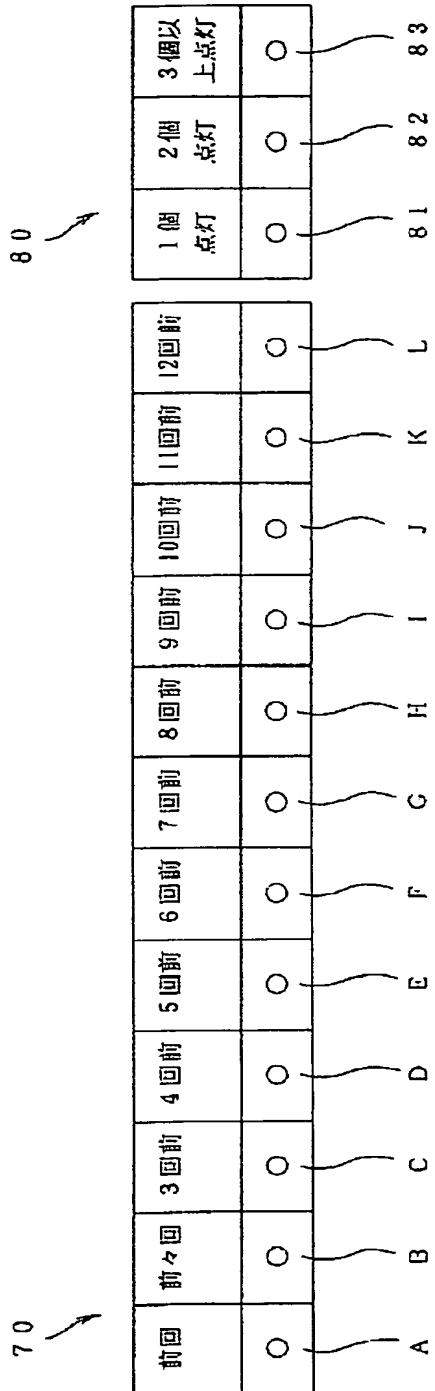
【図1】



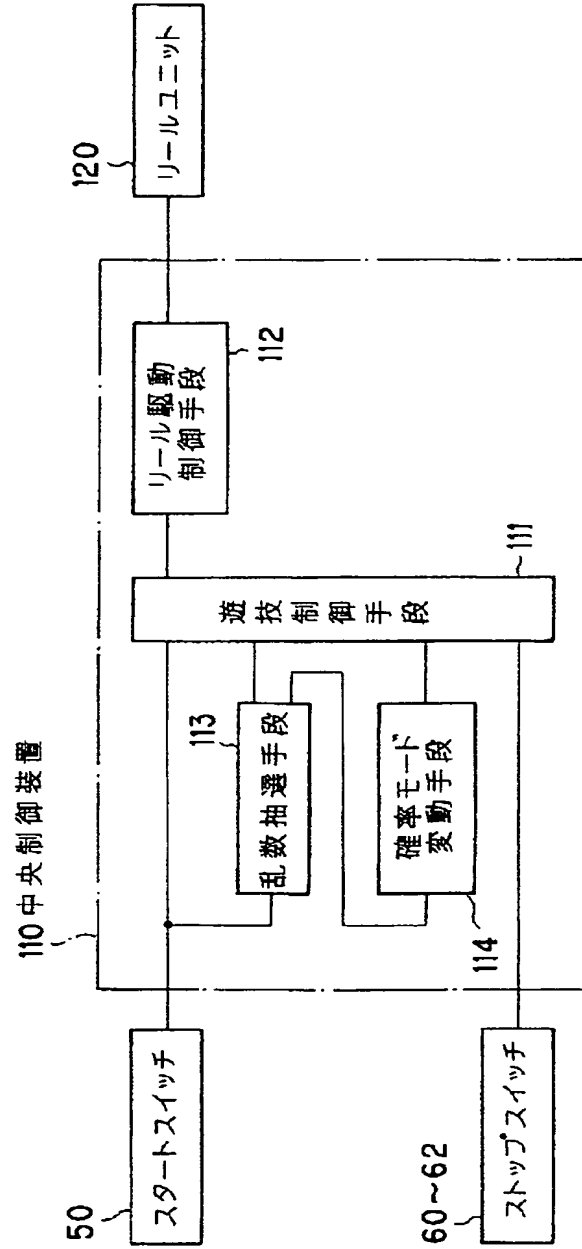
【図4】



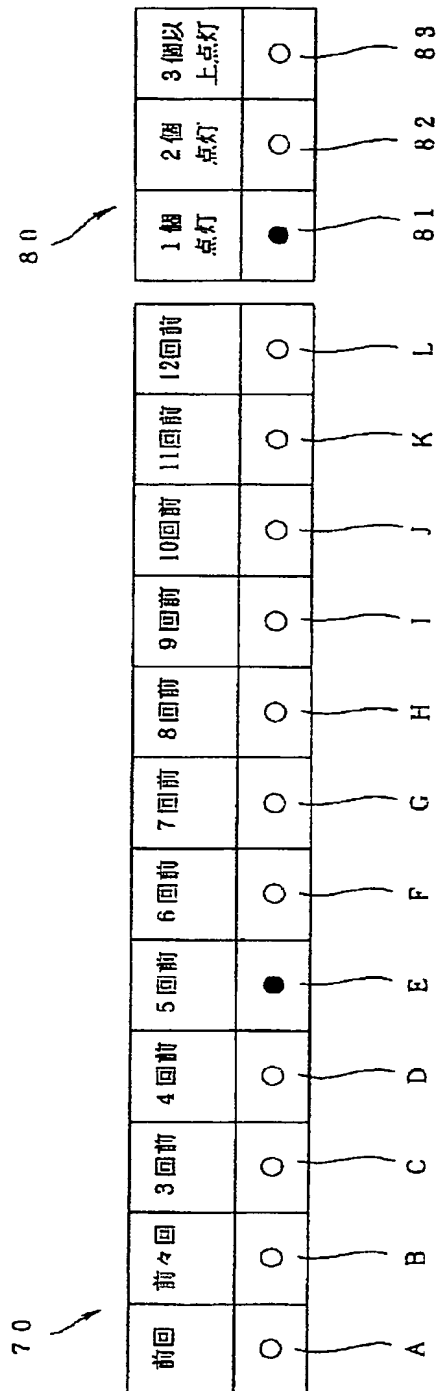
【図2】



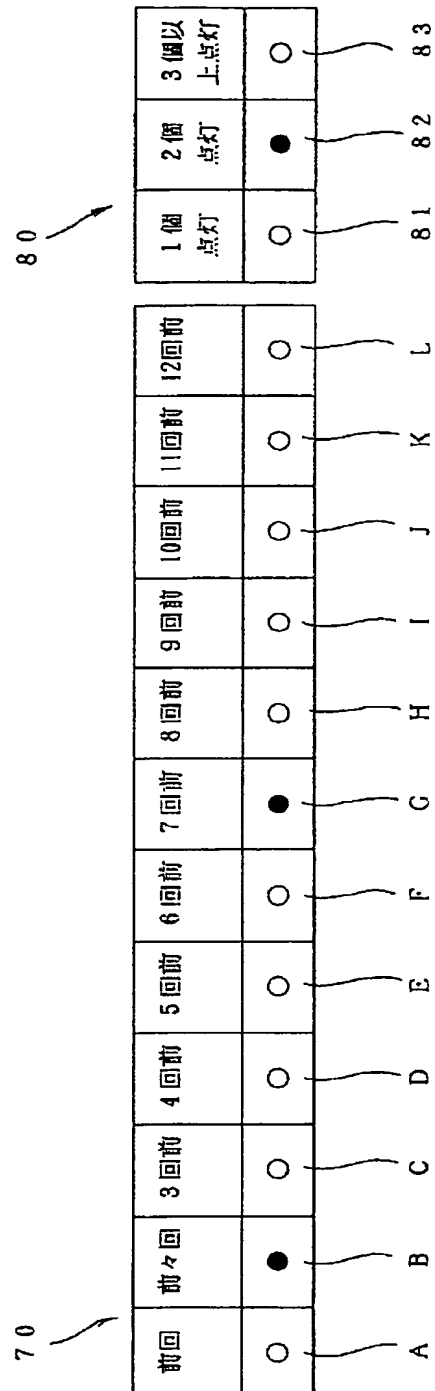
【図3】



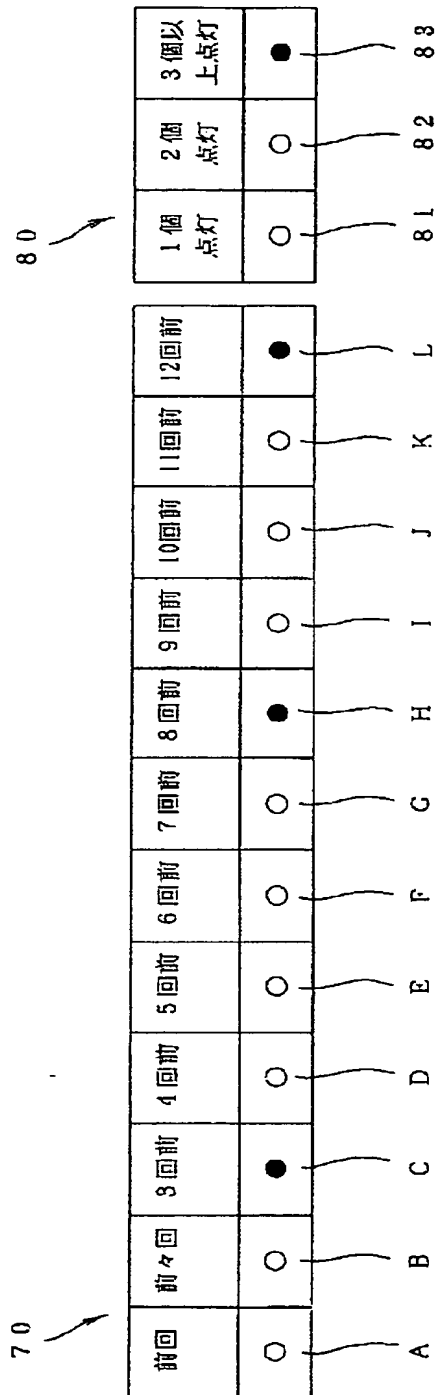
【図5】



【図6】



【图7】



【图8】

